

2004年度
「デジタル表現コンテスト」に
取り組む子どもたちの意識についての調査報告
教師の実践に関する意識調査報告

1 はじめに

1.1 デジタル表現コンテスト

「デジタル表現コンテスト」では、「デジタル表現研究会 (D-project)」サイト内において、初心者が参加しやすいように操作スキルがほとんど必要なく、普段の授業の中で取り込みやすいテーマを設定し、Web サイト上でのコンテストを開催している(2003、山中ら)。本コンテストの大きな特徴として、送られてきた作品を公開し、参加者同士が互いの作品にコメントを書くことができ、そして書き込まれたコメントをみることができる投票システムを導入していることである。

本稿では、このコンテストに取り組む児童と教師がどのような意識のもとに活動したかについて報告する。

2. 研究の目的・方法

2.1 児童の意識調査

2.1.1 調査目的

「デジタル表現コンテスト」に参加した子どもたちが、どのような意識のもとに取り組んだのかについて調査をする。

2.1.2 方法

(1) 調査対象者

コンテストに取り組んだ小学校児童 150 名

2年生 29 名

3年生 27 名

4年生 31 名

5年生 63 名

(2) 調査期日

2004 年 10 月 1 ~ 20 日

(3) 調査項目

これはコンテストについて聞く質問です。
活動を通して考えたこと感じたことを思い出して答えてください。

名前()

1、あなたのことについて聞きます。

- (1) 学年を教えてください。 ()年生
(2) どちらかに をつけてください。 1、男 2、女

2、作品を作っている時にどんなことを考えながら作っていましたか。

自分が考えたことに一番近いところの番号を()に書いてください。

[1 そう思う 2 すこしそう思う 3 どちらでもない 4 あまりそう思わない 5 そう思わない]

[<例> 2 すこしそう思う 答え(2)]

- (1) おもしろい作品にしようと思った 答え()
(2) きれいな作品にしようと思った 答え()
(3) 他の人とはちがう作品を作ろうと思った 答え()
(4) 作品を作ることが楽しかった 答え()
(5) 自分の作品はよくできた 答え()
(6) みんなに見てもらいたいと思った 答え()
(7) 作品作りは難しかった 答え()

3、ほか他の子の作品にコメントをつけるときにどんなことを考えましたか。

- (1) その作品のいいところをたくさん書こうと思った 答え()
(2) その子がよるこぶコメントを書こうと思った 答え()
(3) その子にいいアドバイスができるようにと思った 答え()
(4) その子が工夫しているところをさがした 答え()
(5) コメントを書くのがおもしろかった 答え()

4、自分の作品に書かれたコメントをみてどう思いましたか。

- (1) コメントが書かれていてうれしかった 答え()
(2) 自分の作品のよいところがわかった 答え()
(3) 自分が工夫するところがわかった 答え()
(4) コメントがもっとほしかった 答え()
(5) 自分の作品をコンテストに出せてよかった 答え()
(6) 作品をやり直したい 答え()
(7) またコンテストに参加してみたい 答え()

5、コンテストの活動を通してよかったことやなおしてほしいことがあれば書いてください。

2.1.3 結果と考察

各項目の単純集計結果を示す。その結果を「そう思う」の比率の高い順番に並べ直したものをグラフ化した。各表の上段には度数を、下段には百分率を示した。

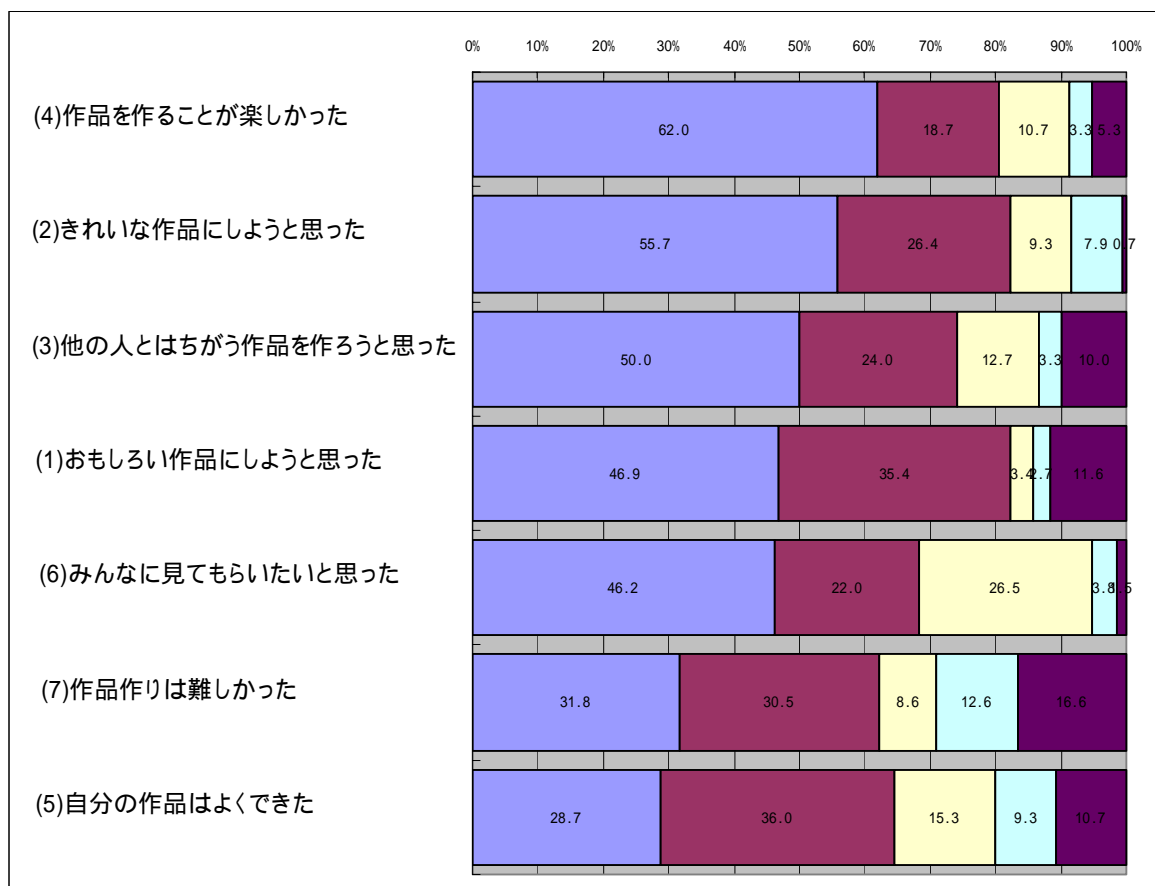
1、あなたのことについて聞きます。

(1) 学年を答えてください。	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
	29	27	31	63	0

(2) どちらかにつけてください。	男	女
	79	71

2、作品を作っている時にどんなことを考えながら作っていましたか。自分が考えたことに一番近いところの番号を()に書いてください。

	1 そう思う	2 すこし そう思う	3 どちら でもない	4 あまり そう 思わない	5 そう 思わ ない	合計
(4) 作品を作ることが楽しかった	93	28	16	5	8	150
	62.0	18.7	10.7	3.3	5.3	
(2) きれいな作品にしようと思った	78	37	13	11	1	140
	55.7	26.4	9.3	7.9	0.7	
(3) 他の人とはちがう作品を作ろうと思った	75	36	19	5	15	150
	50.0	24.0	12.7	3.3	10.0	
(1) おもしろい作品にしようと思った	69	52	5	4	17	147
	46.9	35.4	3.4	2.7	11.6	
(6) みんなに見てもらいたいと思った	61	29	35	5	2	132
	46.2	22.0	26.5	3.8	1.5	
(7) 作品作りは難しかった	48	46	13	19	24	150
	31.8	30.5	8.6	12.6	16.6	
(5) 自分の作品はよくできた	43	54	23	14	16	150
	28.7	36.0	15.3	9.3	10.7	



「作品を作ることが楽しかった」と80%以上の子が答えている。

その制作意図としては、「きれいな作品にしようと思った」「他の人とはちがう作品を作ろうと思った」「おもしろい作品にしようと思った」などをあげている。

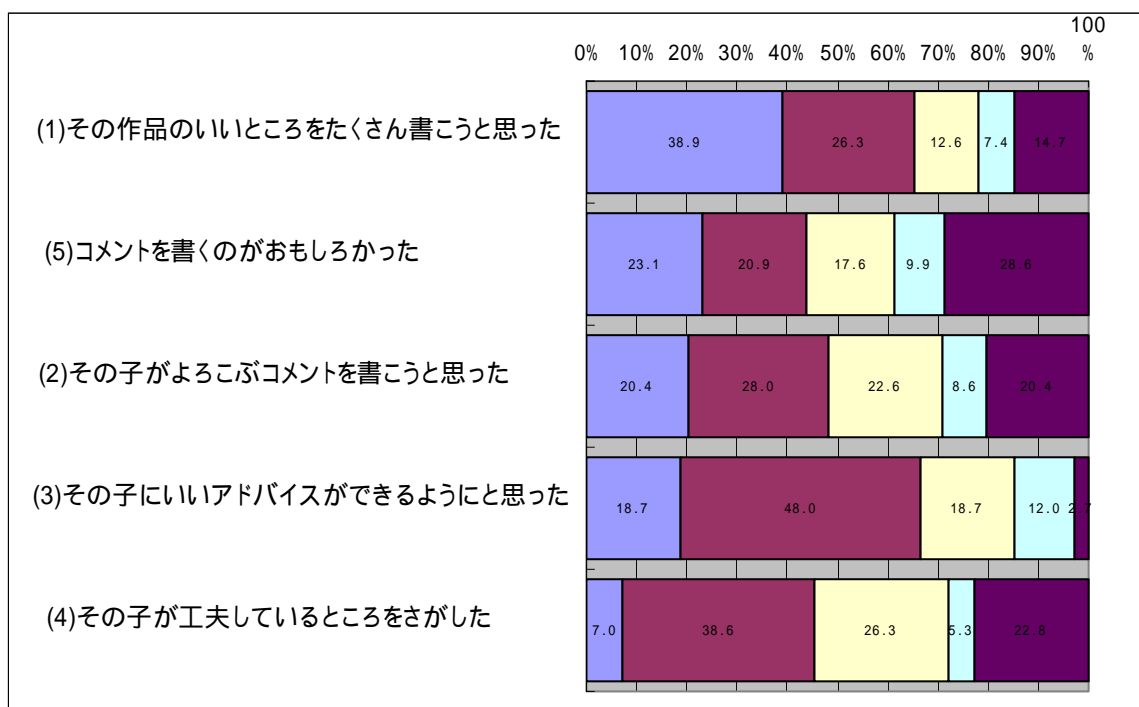
さらに、「みんなに見てもらいたいと思った」という子が約68%いることがわかった。インターネットの作品展となると尻込みする傾向があるけれど、このコンテストに関しては、よい結果となっている。

「作品作りは難しかった」と答える子がやく62%いることがわかった。これは「適度な課題をクリアした喜びにつながっている」と思われる。

パソコンを使っの作品となると、「マウスの操作がうまくいかなかった」「手でかいた方がうまくいった」「ソフトの使い方がよくわからなかった」などの理由で、自分の作品に対する満足度が下がる傾向にある。ところが、本調査においては、比較的、満足度が高い傾向の回答となっている。

3、他の子の作品にコメントをつけるときにどんなことを考えましたか。

	1 そう思う	2 すこしそ う思う	3 どちらで もない	4 あまりそ う思わない	5 そう思わ ない	合計
(1)その作品のいいところ をたくさん書こうと思った	37 38.9	25 26.3	12 12.6	7 7.4	14 14.7	95
(5)コメントを書くの がおもしろかった	21 23.1	19 20.9	16 17.6	9 9.9	26 28.6	91
(2)その子がよるこぶコ メントを書こうと思った	19 20.4	26 28.0	21 22.6	8 8.6	19 20.4	93
(3)その子にいいアドバイ スができるようにと思った	14 18.7	36 48.0	14 18.7	9 12.0	2 2.7	75
(4)その子が工夫して いるところをさがした	4 7.0	22 38.6	15 26.3	3 5.3	13 22.8	57

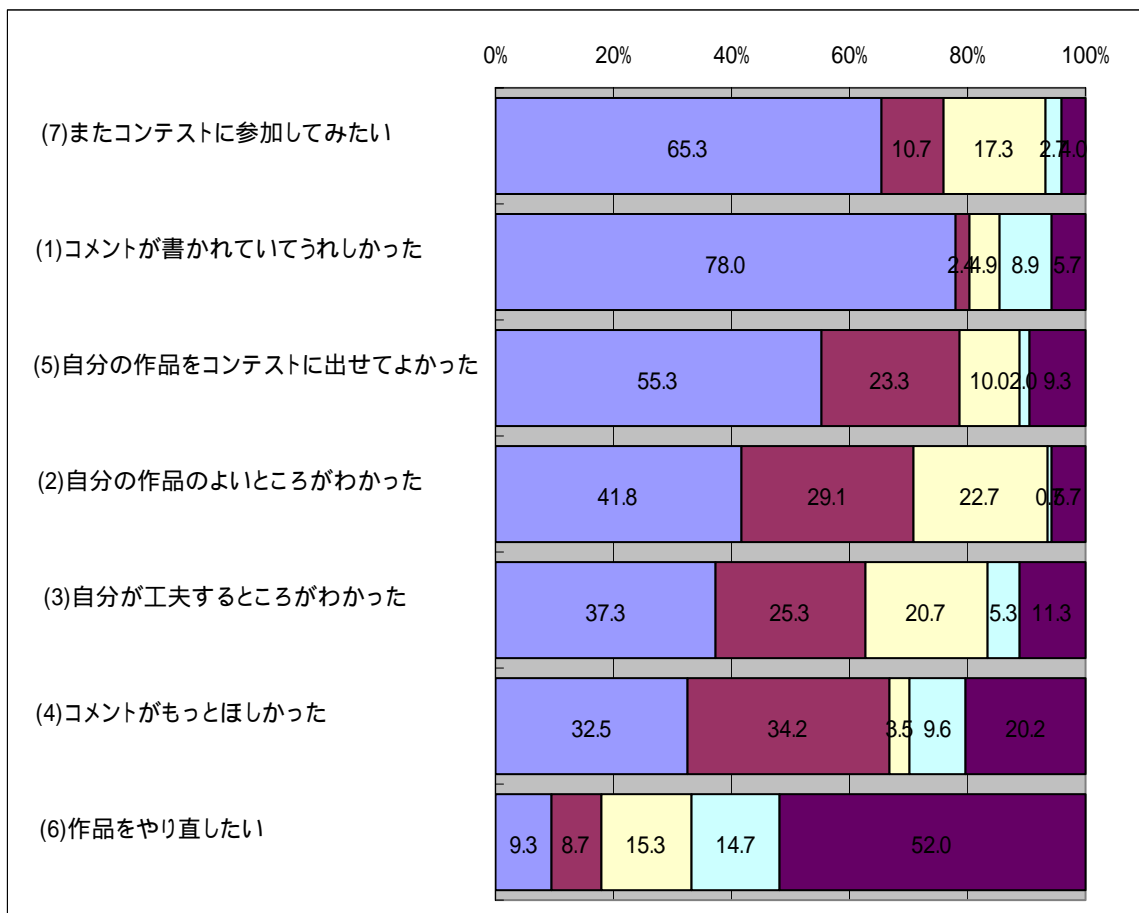


「他の子の作品にコメントをつけるときにどんなことを考えましたか。」の問いに関しては、「その作品のいいところをたくさん書こうと思った」というのが60%を超えている。さらに、「その子にいいアドバイスができるようにと思った」と60%を超える子が考えていたことがわかる。

ただ、「コメントを書くのがおもしろかった」と答える子が少なく、「そう思わない」と答える子も多い。つまり、「コメントをうけとるのはうれしいけれど、書くのはあまりおもしろく感じない」という傾向があることがわかる。これは、相互に助け合う関係としてはいかがなところかと言うこともできる。このあたりに取り組みさせる指導者の配慮を必要とするところであろう。

4、自分の作品に書かれたコメントをみてどう思いましたか。

	1 そう思う	2 すこしそ う思う	3 どちらで もない	4 あまりそ う思わない	5 そう思わ ない	合計
(7)またコンテストに 参加してみたい	98	16	26	4	6	150
	65.3	10.7	17.3	2.7	4.0	
(1)コメントが書かれて いてうれしかった	96	3	6	11	7	123
	78.0	2.4	4.9	8.9	5.7	
(5)自分の作品をコンテス トに出せてよかった	83	35	15	3	14	150
	55.3	23.3	10.0	2.0	9.3	
(2)自分の作品のよい ところがわかった	59	41	32	1	8	141
	41.8	29.1	22.7	0.7	5.7	
(3)自分が工夫する ところがわかった	56	38	31	8	17	150
	37.3	25.3	20.7	5.3	11.3	
(4)コメントがもっと ほしかった	37	39	4	11	23	114
	32.5	34.2	3.5	9.6	20.2	



「自分の作品に書かれたコメントをみてどう思いましたか。」の問いの中で、約78%の子が「コメントが書かれていてうれしかった。」「自分の作品をコンテストに出せてよかった。」という児童が非常に多いことがわかる。このことにより、約65%の子が「またコンテストに参加してみたい。」と答えていて、この数値は相当高くなっていると思われる。さらに、コンテストにおける相互評価の結果が「自分の作品のよいところがわかった。」「自分が工夫するところがわかった。」という自己評価へもつながっていることがわかる。ただ、また、「コメントがもっとほしかった」に「そう思う」「すこしそう思う」と答えている子が約67%いる。交流の大切さを改めて感じている。さらに、特記することは、「作品をやりなおしたい。」と答えている児童が少ない点がある。これは、インターネット上での作品展では、「どうも自信がない。」と答える児童が少なくない。そのような中で、このコンテストの活動は、児童に高い満足感を与えていると考えられる。

2.2 教師の意識調査

2.2.1 調査目的

コンテストの活動に取り組んだ教師が、どのような意識のもとに取り組んだのかについて調査をする。

2.2.2 方法

(1) 調査対象者

コンテストに参加した教師 10名

(2) 調査期日 2004年10月1日20日

(3) 調査項目

あなたのお名前と所属をお書きください。

お名前

所属

D-pro コンテストに参加した動機を書いてください。

D-pro コンテストに参加してみて、子どもたちにどのような学びがあったと考えていますか。

たとえば、相互評価によって子どもたちがどうかわりましたか。

D-pro コンテストに参加したときのエピソードなどありましたら書いてください。

2.2.3 結果と考察

以下、教師向けアンケートの回答を示す。

D-pro コンテストに参加した動機を書いてください。

参加の動機として下記のことを挙げている。子どもたちのスキルアップと学校間交流の場の提供

をあげている。

- ・表現活動への自信、自己表現の手段のひとつとしての情報機器の活用
- ・作品作りを通しての、学校間交流の重要性
- ・外部の人の評価をうけることができる
- ・視線の変化によるおもしろさの追究
- ・気軽に参加できること---これがこのコンテストのウリであり、そのあとの奥深さが持ち味
- ・参加型のインターネットのおもしろさを味わう

以下、主だった意見を列記する。

子どもたちが、デジタルを使った表現方法を工夫する中で、自己表現の手段の一つとして、情報機器を活用できるようにしたかったから。
子どもたちに情報活用の実践力をつけるためによい機会と考えましたので参加しました。また、自分たちが応募した作品にいろんな人からコメントがもらえることで評価をしてもらえることが子どもたちの意欲を高めることができると考えました。あと、気軽に参加できるところも参加させていただいた理由の一つです。
・初めてのインターネット体験にあたり、調べ学習だけでなく参加型のインターネットの面白さを体験させたかったから。
・参加型を希望してはいるが、まだ学校間交流等を行える程の発達過程ではないので、今回の相互評価のような機会が学習内容としてはちょうど良いと考えたから。
昨年も6年生を担当していてコンテストに参加させていただき、意義のある活動ができたので、次年度もやってみたいという思いがありました。
さらに、今年度は3年生を担当して、総合的な学習で「学校のひみつを探れ」という単元設定のもと、本格的にデジカメを使って自分たちの過ごす学校のひみつに迫っているところなので、デジカメの操作を巧みにするという目的と違った見方で物事に迫る視点のおもしろさにふれさせたいという目的もありました。

D-pro コンテストに参加してみて、子どもたちにどのような学びがあったと考えていますか。たとえば、相互評価によって子どもたちがどうかわりましたか。

教育的な意義について下記のような意見があがっている

- ・自分が日本全国につながっているという意識を味合わせたこと
- ・コンテストの相方向性のよさ
- ・作品に対する評価の目が見えたこと(自己評価を含めて)
- ・意欲的に取り組めたこと
- ・持続して取り組めたこと
- ・子どもたちの満足感が高い
- ・ネットによる中傷の指導に役立った
- ・作品づくりに、試行錯誤が多く起きたこと

・交流できたことのよさ

以下、主だった意見を列記する。

自己の表現を理解してもらい喜びを味わえるとともに、自分とつながっている人が日本全国にいるということを知ることができた。
1 作品作りに対する意欲が高まった。(ただ撮るだけから工夫して撮るへ)
2 評価する視点の向上(いいものがわかるようになった?)
自分の作品を改めて客観的に見ることができたと思います。他の学校の子の作品をみて、「いいアイデアだなあ」という声も聞かれました。どのようにすると見る人にインパクトを与えられる印象深い作品ができるかをいろんな学校の子どもたちの作品を見ることで実感できたのではないかと思います。
・目的を持って写真を撮る事や他の物からの視点を考える事が初めての学習だったため、この部分はあまり深められなかった。しかし、『こういう写真の撮り方もあるんだ』というのを知り、楽しみながらいろいろ撮っていた。作品の加工やブラッシュアップまではいけなかった。<撮って出し>状態です...
・これまで調べ学習で利用していただけで、インターネットは一方通行でしかなかった。そのため、インターネットの向こうに、自分と同じ気持ちで写真を撮った小学生がたくさんいることに驚いていた。また、自分の作品にコメントが寄せられ、自分が好きな物に興味を示してくれる友達がたくさんいることを喜んでいました。

D-pro コンテストに参加したときのエピソードなどありましたら書いてください。

エピソードとして下記のようなことがあげられている

- ・試行錯誤をしていた
- ・子どもたちどうしの情報交換がよく行われた
- ・ふだん見ているものへの「見方」が変化した
- ・コメントをくれた方への感謝
- ・次回のコンテストへの参加意欲(隣のクラスの先生)ー否定的な意見もある

以下、主だった意見を列記する。

子どもたちにデジタルカメラを渡し、撮影したものを友達と評価しあうことで、何度も撮り直しをする子が出てきます。
図工で絵を描くときには、あっという間に仕上げで「できた！」と持って来る子が、「まだだめだ！また撮り直し！」と、何度も試行錯誤しながら取り組んでいました。
今回も、こんなことやってます、一緒にやりませんか？と、他の先生方に声かけしましたが、実現しませんでした。子ども達は、何枚か写真を撮ってくるうちに、訴えかけたいものを画像にできるようになってきたと思います。
また、3～4名でグループを組んで撮影に出かけたのもよかったと思います。

今回「学校ポスター」作成という課題で取り組みました。
その中で「学校のよさ」を考えて、作成に取り組みました。
活動の中で児童は「情報収集(学校のよさ)」でアンケートインタビューなどを行い、その中から何に焦点を当てるか考え(選択)
さらに、それを見る人に伝えるためにどんな工夫(表現、処理)をすればよいか・・・という情報教育に必要な一連の活動を行うことができました。

・目的を持って写真を撮ることが初体験だったこともあり、撮りながらアイデアがどんどん出てきているようだった。これまでなんとなく見過ごしていた廊下のオブジェなども、いろいろな視点から写真を撮っていた。撮れば撮るほどいろいろなものが撮りたくなり、止まらないようだった。撮った画像がすぐに見れるデジカメの利点も良かったのだろう。ゲーム大好き、休日は一日中ゲームをしている子供たち。写真を撮ることはゲーム脳の予防にも良いとか・・・それを知ると余計に写真にはまってしまう子供たちでした。

作品作りでは、デジカメを使うことのおもしろさとコンテストの魅力から目を輝かせて取り組み、普段おとなしい子ややんちゃな子がおもしろい視点で熱心に校内を歩き回っているのを見ることができました。
作品がアップされるまでは、いつになったら見ることができるのかとせかされることもあり、興味が持続していることが感じられました。
作品がアップされてからは、まずは自分の作品や同じ学校の子の作品を熱心に鑑賞し、どのようなコメントが寄せられているのかを時間を忘れる程見入っている様子が印象的でした。
自分の作品にコメントがついているのを見た時は、安心と興味とでコンピュータ室が盛り上がりました。(コメントが寄せられていなかった作品にも丁寧にコメントをつけてくださった、主催の先生方をはじめ中心となって動いていた方々に感謝申し上げます)
すべての作品は廊下の展示スペースに掲示しましたが、参加していなかった他の学年の子たち興味を持ったらしく、見入ってはここがおもしろいなどと話している風景が楽しく、3年生でもよく工夫したねと言われて喜んでいる顔が印象的でした。
他の学年の先生からも子どもたちが興味を持ったらしく、どのように参加しているのですかという問いもあり、次回のコンテストには参加したいという表明もいただきました。

3 総合考察

コンテストテーマごとに、そのテーマにおける子どもたちに付けたい力を示している。今回の「準備編」では、以下のようなねらいを示した。

<表現力を養う>

それぞれのテーマごとに、自分の思いを見る相手にしっかりと伝えるためにデジタルで表現することができる。

<操作スキル>

デジタルカメラで工夫して撮影し、DTP、画像編集ができる。

<評価力を培う>

参加者同士がお互いの作品を「こうなおしたらもっとよくなるよ」というアドバイスができ、さらに自分の作品も振り返ることができる。

このような活動を通して、活動してきた児童・教師からの意見を総合して述べる。

教師、児童へのアンケートを、相互評価を取り入れた投票システムの教育的な意義という観点で整理、分類すると、「情報活用の実践力育成の場」「評価力育成の場」「交流学习の基盤育成の場」と考えられる。

3.1 「情報活用の実践力」育成の場として

教師アンケート結果からは、当初のねらいどおりに、表現力を養う場としての効果は見られた。これは、教師自身がまず「表現方法を工夫する」「自己表現の手段の一つ」「表現の幅を広げる」等といった表現力を身につける手段として、本コンテストを活用していたことが見られた。

さらに、表現力のみならず「情報活用の実践力」全体を身に付ける一連の活動がこのコンテストで行うことができるという報告もある。

3.2 「評価力」育成の場として

教師のアンケート結果からは、「作品に対する理解が深まった」「評価する視点の向上」等があげられた。また、今回のコンテストでの評価だけではなく、普段から評価し合うということが見られるようになったというエピソードも報告されている。

従来のコンテストとは違い、作品を提出して終わりではなく、さらにこの評価により新たな課題が発見され、活動がさらに始まるという取り組みとなっていることが見られた。

3.3 「交流学习の基盤」育成の場として

教師のアンケートでの本コンテストへの参加理由として、発表の場の設定、スキルアップ、といったこちら側が設定していた当初のねらいとともに、児童の交流があげられていた。他の学校の作品を見たり、コメントのやりとりをしたりすることを通して、児童に対する意欲付けやネット上での人と人とのつながり方を学ぶといったねらいがもたれていることが見られた。

4.まとめ

本コンテストの当初の目的は、情報教育というものに気軽に参加してもらおうというものであった。そのため、1回のコンテスト参加でも教師の情報教育に対する考え方が身に付く取り組みとして企画している。しかし、ただ単に参加するだけでもいいのだが、より教育効果があるようにするため、学習の目的(参加して子どもたちの身に付く力)を明らかにした。参加する教師へのサポートも強化し、新規参加校は徐々に増えつつある。

初心者の先生方への広まりという点においては、まだまだ課題がある。同じ学校の情報教育に関わったことのない隣のクラスの先生方にうまく紹介できた例、逆にまだ校内で理解してもらえない例がある。もう少しこのあたりをさらに調査して広める手だてを考えていきたい。

相互評価を行う投票システムを導入したコンテストでは、「情報活用の実践力」のみならず、「情報社会に参画する態度」の面での学びを得ることができた。しかし、一部の評価コメントにおいて誹謗中傷の書き込みがあった。幸い当該学校の教諭による指導があったため児童の学びのいい機会となったが、今後はこういう書き込みを含めてコンテストへの取り組みにおける教師の指導支援について、メーリングリストや掲示板などを活用を図り、さらにコンテストの運用について考えていく必要があると考える。また、あわせて今後行われるコンテストにおいて、今回導き出された3つの場について、もう一度分析を行い、検証していく必要がある。

【参考文献】

中川一史(2002)「情報教育を实践する教師のためのコミュニティ構築・推進マネージメントに関する事例研究」日本教育工学会第18回大会講演論文集 pp.61-64

中川一史(2003)「情報教育を实践する教師のためのコミュニティ構築・推進マネージメントに関する事例研究2」日本教育工学会第19回大会講演論文集 pp.9-10

中條敏江・堀田龍也(2001)「初心者が参加しやすいホームページコンテストの企画」全日本教育工学研究協議会全国大会 pp.13-16

山中昭岳・中川一史(2003)「情報教育支援 Web サイト内における参画型コンテストのデザイン」日本教育工学会第19回大会講演論文集 pp.677-678